STRUCTURE DU GUIDE

INTRODUCTION
CHEMINEMENT
QUÊTES
CARTES
ANALYSES & TACTIQUES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS

STRUCTURE DU GUIDE
ÉCRAN ET COMMANDES
LES BASES DU JEU

Chaque partie de Dragon Age II est unique : le jeu offre en effet au joueur la possibilité d'écrire, par le biais des multiples choix qu'il opère, sa version personnelle de l'histoire. Forts de ce constat, les auteurs du guide que vous tenez entre les mains se sont fixé un objectif simple : vous aider à tracer votre propre voie à travers l'aventure, en vous donnant les moyens d'agir en connaissance de cause. Cette double page présente les différents chapitres de l'ouvrage.

CHEMINEMENT

Avec son nombre considérable de quêtes et ses multiples embranchements, l'aventure de Dragon Age II est tout simplement immense. Plutôt que de chercher l'exhaustivité à tout prix (au risque d'obtenir un chapitre fourre-tout et impossible à lire), nous avons choisi de répartir la masse d'informations disponibles sur l'ensemble du guide.

Le cheminement correspond à une partie « optimale » de Dragon Age II ; il propose un itinéraire profitable et gratifiant à travers les missions essentielles du scénario principal, tout en offrant régulièrement des références de pages (des passerelles en quelque sorte) vers le chapitre Quêtes, où sont étudiées les nombreuses activités optionnelles offertes par le jeu.

Le chapitre Cheminement s'appuie sur une structure lisible et bien définie : les pages de gauche expliquent comment terminer chaque quête principale, tandis que celles de droite fournissent des informations complémentaires (stratégies de combat, analyses des éléments de gameplay, présentations des personnages…) qui suivent la progression naturelle du jeu.

QUÊTES

Ce chapitre passe au crible l'intégralité des quêtes de Dragon Age II, et révèle notamment les conséquences des principales actions du joueur. Utilisez-le en parallèle avec le Cheminement dès votre première partie si vous voulez accomplir les activités optionnelles du jeu ; lors d'une partie ultérieure, consultez-le ponctuellement pour orienter vos décisions tandis que vous explorez d'autres embranchements de l'histoire.

Les quêtes se divisent en cinq catégories : scénario principal, quêtes secondaires, quêtes de compagnon, quêtes annexes, et éventuellement contenu exclusif.

- Le chapitre Quêtes comporte trois parties correspondant aux trois actes de Dragon Age II. Chacune de ces parties débute par une « feuille de route », un diagramme qui montre les conditions de disponibilité des quêtes de l'acte en question.

- Les sections consacrées au scénario principal servent de complément au chapitre Cheminement ; vous y trouverez notamment la description des différents dénouements possibles des quêtes principales, et leurs répercussions sur le déroulement de l'intrigue.

- Le chapitre Quêtes propose en outre le cheminement intégral des quêtes secondaires, quêtes annexes et quêtes de compagnon.

ANALYSES & TACTIQUES

Le chapitre Analyses & Tactiques explore la substance des mécanismes sous-jacents du gameplay de Dragon Age II.

Le début du chapitre s'adresse aux joueurs qui commencent l'aventure et qui souhaitent en savoir plus sur les fonctions essentielles du jeu (comme les systèmes de combat et de progression, par exemple). La fin du chapitre s'intéresse quant à elle aux éléments de gameplay étroitement liés à l'histoire (comme les relations avec les compagnons) ; nous vous recommandons ne pas la consulter avant d'avoir terminé l'aventure, sans quoi vous risquez de vous gâcher le plaisir de la découverte.

CARTES

Pour des raisons pratiques, les cartes de l'intégralité des zones du jeu ont été regroupées dans un chapitre dédié. Les cartes du guide révèlent l'emplacement de tous les objets et butins dignes d'intérêt que vous pouvez récupérer au cours de l'aventure. Reportez-vous aux onglets du chapitre Cartes ou à l'index du guide pour trouver rapidement la carte du lieu que vous visitez dans le cadre d'une quête donnée.

INVENTAIRE

Ce chapitre recense tous les objets uniques de Dragon Age II et dévoile leurs attributs ; il présente également le système de génération aléatoire des pièces d'équipement, révèle comment mettre la main sur les objets spéciaux (tels que les sacs à dos ou les versions améliorées des armures des compagnons), et enfin passe au crible les inventaires de tous les marchands du jeu.

BESTIAIRE

Ce chapitre examine tous vos adversaires potentiels, en révélant leurs attributs et points faibles essentiels ; il élabore également des stratégies de combat adaptées à leurs forces et faiblesses.

Toujours dans le souci de préserver le plaisir de la découverte, les boss et adversaires qui jouent un rôle important dans l'histoire sont regroupés en toute fin de chapitre.

SUPPLÉMENTS

La lecture du chapitre Suppléments est à réserver aux joueurs ayant déjà terminé l'aventure. Vous y trouverez, entre autres informations sensibles, le récapitulatif de l'histoire de Dragon Age, ainsi qu'une vaste encyclopédie étudiant les principaux évènements, personnages et concepts de la série.

Les Suppléments expliquent également dans une section dédiée comment débloquer tous les Trophées et Succès de Dragon Age II. Si vous êtes un collectionneur compulsif de ce type de récompenses, notez que les chapitres Cheminement et Quêtes mentionnent en temps voulu celles qui ne peuvent être récupérées qu'à certains moments précis de l'aventure.

INDEX & GLOSSAIRE

Servez-vous de l'index disponible à la fin de ce livre pour trouver rapidement les informations dont vous avez besoin. L'index utilise un code de couleurs pour signaler les entrées susceptibles de conduire à des *spoilers* potentiels. Le glossaire définit plusieurs mots-clés du vocabulaire propre à l'univers de Dragon Age, ou à celui des jeux de rôle en général.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

ACTE 1

L'expédition dans les Tréfonds

Cheminement express

- **1. Un ami parmi les gardes :** Depuis la Hauteville (p. 112), rendez-vous dans le Fort du vicomte au sud (p. 126) → Parlez à Aveline
- **1. Un nouveau foyer ? :** Allez dans la Basseville (p. 114) → Entrez dans la maison de Gamlen (p. 122).
- **1. Rendez-vous d'affaires :** Retournez dans la Basseville → Entrez dans l'Auberge du pendu (p. 120) → Parlez à Varric
- **2. Apaisement :** Entrez dans le Comptoir féreldien de Lirène (p. 122) dans la Basseville → Parlez à Lirène → Rendez visite à Anders dans sa Clinique de Sombrerue (p. 119) → Allez dans la Hauteville à la nuit tombée (p. 113) → Parlez au mage pour pénétrer dans la Chantrie (p. 125)
- **3. Bien loin de la maison :** Voyagez jusqu'aux Terres brisées depuis la carte des Marches libres (p. 132) → Parlez à l'Archiviste Marëthari, puis rencontrez Merrill sur le chemin en pente → Traversez les Cavernes des Terres brisées (p. 136) pour accéder au Cimetière de la montagne

1 **Un ami parmi les gardes, Un nouveau foyer ?, Rendez-vous d'affaires :** Ces trois quêtes vous permettront de partir du bon pied dans l'Acte 1. Commencez par recruter un membre essentiel de l'équipe en la personne d'Aveline ; faites ensuite un détour par la maison de Gamlen, puis partez enfin à la rencontre de Varric dans l'Auberge du pendu. Une fois que vous avez rempli ces quelques formalités, préparez-vous à mener à bien votre première mission digne de ce nom.

2 **Apaisement :** Après vous être entretenu avec Lirène dans sa boutique de la Basseville, allez voir Anders et acceptez de lui venir en aide. Parlez ensuite à Karl dans la Chantrie. Lors du combat qui débute à l'issue de la conversation, supprimez en priorité les soldats de mêlée et les Archers, avant de diriger vos coups sur le Lieutenant et le Chasseur templier, vos deux plus coriaces adversaires. Le groupe est automatiquement conduit dans la Sombrerue à la fin de la bataille.

3 **Bien loin de la maison :** Après votre rencontre avec l'Archiviste Marëthari, faites éventuellement affaire avec le Maître façonnier du clan, puis allez à la rencontre de Merrill. La mage dalatienne se joint à vous pour toute la durée de la mission. Au cours du trajet jusqu'au Passage des Terres brisées, vous vous heurtez régulièrement à des morts-vivants dont les corps jonchent le sol. Merrill participe activement aux combats, mais vous ne pouvez exercer aucun contrôle sur ses actions.

À peine avez-vous pénétré dans les Cavernes des Terres brisées que vous êtes frappé par deux vagues successives d'Araignées géantes ; affrontez les arachnides depuis l'entrée de la grotte. Des Araignées corrompues vous tendent une autre embuscade près de l'accès au Cimetière de la montagne. Après leur avoir réglé leur compte, montez les marches en bois (image 1) pour provoquer l'apparition du prochain groupe d'ennemis – dans lequel figure notamment un dangereux Guerrier de l'ombre. Une fois que vous avez fait place nette, fouillez les dépouilles des créatures puis empruntez la sortie.

01

Approchez-vous de la barrière magique pour déclencher une scène, à l'issue de laquelle s'engage une bataille féroce. Les Archers squelettiques sont bientôt rejoints par une Entité innommable et un Guerrier de l'ombre. Celui-ci étant de loin le plus résistant de tous vos adversaires, supprimez d'abord un à un chacun de ses camarades, avant de vous occuper de son cas. Lorsque les armes se sont tues, interagissez avec l'autel, puis retournez à l'entrée de la grotte ; après une halte dans le Campement dalatien, vous êtes automatiquement conduit dans la Basseville, où Merrill rejoint officiellement votre groupe.

LA CARTE DU MONDE

- La sortie d'une zone peut être connectée soit directement à la carte du monde (le jeu vous propose alors de « Quitter la zone »), soit à un autre lieu (dont le nom s'affiche alors à l'écran).
- La carte du monde regroupe trois plans différents : Kirkwall (jour), Kirkwall (nuit) et les Marches libres. Une flèche ( ) indique les destinations où vous avez des objectifs de quête à remplir. De nouveaux lieux apparaissent sur les cartes à mesure que vous progressez dans l'aventure ; notez que certains d'entre eux ne sont plus accessibles à partir du moment où vous n'avez plus de tâche spécifique à y accomplir.
- Vous ne pouvez visiter certains lieux de Kirkwall que durant la journée, ou au contraire seulement à la nuit tombée. Les principaux quartiers (comme la Basseville, la Hauteville et les Docks) sont en revanche communs aux deux cartes de la cité ; toutefois, les opportunités offertes, la nature des butins et l'identité des habitants diffèrent selon que vous les explorez de jour ou de nuit.

MAISON DE GAMLEN

La modeste demeure de Gamlen vous servira de base d'opérations tout au long de l'Acte 1. Le fait d'en franchir le seuil guérit les blessures éventuelles de vos personnages ; vous pouvez également y modifier la composition de votre équipe.

- Interagissez avec le secrétaire pour ramasser votre courrier. La première lettre que vous récupérez émane de votre ancien employeur. Si certaines missives, comme celle-ci, n'ont pas d'autre but que d'enrichir l'histoire, d'autres, en revanche, servent à activer de nouvelles quêtes ou objectifs. Une enveloppe ( ) s'affiche près de la maison de Gamlen sur la carte du monde quand vous avez reçu du courrier.
- Servez-vous du coffre pour alléger votre inventaire. Déposez-y notamment les armes, armures et accessoires dont vos personnages ne peuvent pas s'équiper parce qu'ils ne remplissent pas encore les critères requis.
- Carver/Bethany (rayez la mention inutile) vous attend chez votre oncle quand il/elle ne voyage pas à vos côtés. Si vous possédez le mabari, vous avez une occasion de modifier son nom par défaut dans la maison de Gamlen.

ACTIVITÉS OPTIONNELLES

La quête de compagnon Droit du sang (page 63), qui s'active lors de votre première visite dans la maison de Gamlen, donne accès à plusieurs objectifs secondaires lucratifs. La mission Publicité mensongère (page 57), que vous pouvez débloquer depuis le secrétaire (voir « La maison de Gamlen »), vous offre l'occasion de recruter un nouveau compagnon. Le cas échéant, vous pouvez également mener à bien les quêtes du contenu exclusif (voir page 69).

Les activités optionnelles représentent une source de revenus non négligeable ; à ce titre, elles servent votre objectif principal lors de l'Acte 1, à savoir collecter des fonds en vue de prendre part à l'expédition de Bartrand dans les Tréfonds.

COMPAGNONS

Varric

Varric est sans aucun doute le plus accommodant de tous les compagnons de Hawke ; seul un monstre de perfidie et de cruauté pourrait s'attirer son inimitié durable.

- Lui-même jamais avare d'un bon mot, Varric appréciera à leur juste valeur vos traits d'humour. Contrairement à la plupart de ses camarades, le nain ne défend pas d'autre cause que la sienne ; il fait donc preuve, sur tous les sujets, d'une grande ouverture d'esprit. Son éloquence peut par ailleurs triompher de nombreux obstacles.
- Varric est le seul de tous vos compagnons à porter une arme (qu'il a affectueusement baptisée Bianca) dont il ne peut pas se séparer. La puissance de son arbalète augmente à mesure qu'il gagne des niveaux. La présence dans l'équipe de ce spécialiste des attaques à distance élargit notablement votre éventail d'options tactiques (voir la page 184 pour plus d'informations).

Anders

Anders est un mage apostat qui est devenu Garde des ombres lors des évènements de Dragon Age: Awakening.

- Anders est émotif ; il prend la mouche à la moindre réprimande ou, si vous entretenez une relation amoureuse avec lui, au moindre faux pas.
- Anders dénonce avec véhémence le traitement infligé aux mages de Kirkwall. Ceci dit, il ne montre aucune complaisance vis-à-vis des mages du sang ou de ceux qui ont pactisé avec des entités démoniaques ; vous soulèverez son ire en cautionnant de telles pratiques.
- Anders est certainement celui de vos compagnons qui est le mieux placé pour occuper la fonction de soigneur. Vous en saurez plus sur ce rôle en consultant la page 184.

INTRODUCTION
CHEMINEMENT
QUÊTES
CARTES
ANALYSES & TACTIQUES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
MODE D'EMPLOI
PROLOGUE
ACTE 1
ACTE 2
ACTE 3

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

INTRODUCTION
CHEMINEMENT
QUÊTES
CARTES
ANALYSES & TACTIQUES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
MODE D'EMPLOI
PROLOGUE
ACTE 1
ACTE 2
ACTE 3

Cheminement express

- **4. Le fils difficile :** Parlez à Arianni dans le bascloître de la Basseville (p. 114) → Parlez à Thrask à la Potence (p. 118) → Retrouvez Samson dans la Basseville à la nuit tombée (p. 113) → Rendez-vous de nuit sur les Docks (p. 117) → Videz le contenu du coffre dans le Quai privé d'Arthuris (p. 147) → Interrogez Danzig à Sombrerue → Accédez à la Côte escarpée (p. 134) après un détour par le Défilé du trépassé (p. 155) → Libérez Feynril dans les Grottes des esclavagistes (p. 148) → Retournez auprès d'Arianni dans la Basseville

4 Le fils difficile : Le cheminement décrit l'itinéraire le plus direct à travers les évènements de la mission, dont les différents dénouements, ainsi que leurs conséquences sur le long terme, sont détaillés dans le chapitre Quêtes à la page 53 ; il suppose également que Varric et Aveline figurent dans votre équipe.

Après avoir proposé vos services à Arianni, allez parlez à Thrask : dites-lui que vous désirez venir en aide à Feynril, puis demandez à Aveline d'intercéder en votre faveur. Après avoir parlé à Samson, rendez-vous sur le Quai privé d'Arthuris. Dès que vous entrez dans la salle principale, prenez le contrôle de Varric et désamorcez les pièges qui y sont posés ; occupez-vous ensuite des ennemis présents, en faisant du Garde de la marine votre dernière cible. La difficulté monte de plusieurs crans lorsque vous faites face au capitaine Reiner ; commencez par affaiblir vos adversaires en lançant des attaques de zone, puis repliez-vous éventuellement dans la salle principale, dans le but d'y attirer vos cibles au compte-gouttes. À l'issue du combat, récupérez successivement la Lettre de Thrask (pour activer une quête secondaire) sur la dépouille de l'Abomination, puis la Carte de localisation du repaire dans le coffre.

Rendez-vous dans Sombrerue pour en découdre avec Danzig. Quelques attaques de zone simultanées devraient faire mordre la poussière à ses premiers alliés, qui sont rapidement remplacés par des adversaires d'une autre trempe – le Mage esclavagiste en particulier faisant peser sur votre équipe une réelle menace. Vous serez en position de force si vous postez votre groupe en haut des marches (image 2). Après le combat, fouillez le corps de Danzig pour obtenir une carte qui doit vous conduire à la Côte escarpée. Au cours du voyage, vous faites une halte forcée dans le Défilé du trépassé ; portez secours à Javaris pour activer la quête La promesse de la poudre noire, puis passez la zone au peigne fin (vous n'y aurez plus accès suite à votre départ) avant de vous remettre en route. Une fois à destination, avancez vers le sud jusqu'aux Grottes des esclavagistes – notez que vous croiserez peut-être un Assassin dalatien en chemin (voir page 107).

02

Des esclavagistes (parmi lesquels figure un mage) vous cherchent querelle à l'intérieur de la caverne. Calmez leurs ardeurs, puis partez à la rencontre de Varian ; l'intervention de Varric durant la conversation permettra d'assurer une résolution pacifique du conflit. Après avoir décidé d'envoyer Feynril dans le Cercle des mages ou, comme il le souhaite, chez les dalatiens (la suite du cheminement suppose que vous avez choisi cette dernière option), retournez sur la Côte escarpée via la sortie la plus au nord. Au lieu de repartir sur-le-champ pour la Basseville, prolongez votre séjour sur place le temps d'accomplir la quête La promesse de la poudre noire (voir la double page suivante).

MERRILL

Merrill possède un talent inné pour la magie offensive. Vous trouverez des conseils et des modèles de développement pour ce personnage à la page 185.

- Comme Anders et Bethany, Merrill s'indignera si vous soutenez les templiers dans le conflit qui les oppose aux mages.
- En dépit de son penchant pour les démons, Merrill a le cœur pur et ne supporte pas la violence gratuite. Si vous êtes du genre à imposer vos vues par la force, vous avez peu de chance de vous attirer sa sympathie.
- Merrill accepte mal les critiques ; le meilleur moyen d'entretenir une relation amicale (voire amoureuse) avec elle consiste à lui prêter attention et à se ranger à son avis aussi souvent que possible.

LES MARCHANDS

La Hauteville et la Basseville abritent les plus fortes concentrations de magasins à Kirkwall ; visitez ces quartiers pendant la journée si vous voulez faire des affaires. Avant de vous offrir une armure flambant neuve ou une arme dernier cri, jetez un œil aux quelques conseils suivants. Vous en saurez plus sur les sujets abordés ici en lisant le chapitre Inventaire.

- Il existe entre les différentes boutiques des écarts de prix parfois importants pour des pièces d'équipement pourtant similaires ; de même, certains marchands rachèteront vos biens à un meilleur tarif que d'autres.
- Vérifiez les restrictions (de niveau ou d'attributs) qui s'appliquent éventuellement à une pièce d'équipement avant de casser votre tirelire. Du reste, tenez compte dans votre choix du système de notation par étoiles : par exemple, selon qu'elle a obtenu trois ou cinq étoiles, une pièce est de qualité correcte ou exceptionnelle pour votre niveau actuel.
- La plupart des pièces d'équipement vendues en magasin sont choisies aléatoirement au sein de catégories prédéfinies, leurs statistiques étant ensuite ajustées à votre niveau. Toutefois, les pièces présentant le meilleur rapport qualité-prix sont celles dites « uniques » ; consultez le chapitre Inventaire à la page 194 pour en savoir plus à ce sujet.
- En mode Normal ou Difficile, le fait de jouer uniquement avec les pièces d'équipement trouvées sur le terrain ou reçues comme récompense ne représente pas un handicap lors de l'Acte 1.

ACTIVITÉS OPTIONNELLES

- Lorsque vous explorez la Basseville et les Docks dans le cadre de la quête Le fils difficile, vous avez de fortes chances d'avoir maille à partir avec des maraudeurs ; rendez-vous à la page 65 pour en savoir plus sur les bandes armées qui envahissent les rues de Kirkwall à la nuit tombée.
- La quête secondaire Le cirque des idiots (voir page 59) vous permet de recruter Isabela – un personnage qui a un rôle important à jouer dans l'Acte 2. Accomplissez cette mission avant de partir pour les Tréfonds, sans quoi vous ne pourrez plus enrôler la jeune femme.
- Certaines quêtes de compagnon consistent simplement en une séquence de dialogue, au cours de laquelle vous avez l'occasion de faire évoluer votre relation avec l'individu concerné. Si vous avez l'intention de débloquer le Succès/Trophée « Les grands esprits se rencontrent » (voir page 242), choisissez vos répliques avec soin lors de ces scènes.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Cheminement express

- **5. La promesse de la poudre noire :** Ralliez la Côte escarpée après votre rencontre avec Javaris → Pénétrez dans la Grotte des Tal-Vashoff (p. 148) → Rendez-vous dans le Camp qunari sur les Docks (page 116)
- **6. Un berger dans un troupeau de loups :** Portez secours à sœur Petrice dans la Basseville (de nuit), puis rejoignez-la dans son Refuge plus au nord → Frayez-vous un chemin à travers les Labyrinthes des Bas-fonds (p. 143) pour accéder au Chemin de montagne de Vimmark (p. 153) → Retournez auprès de sœur Petrice

5 La promesse de la poudre noire : Sur la Côte escarpée, vous rencontrez un Tal-Vashoff qui vous met en garde contre son propre clan. Ses congénères donnent l'assaut tandis que vous avancez vers le nord. Les Tal-Vashoff résistent au feu et à l'électricité, mais sont vulnérables aux dégâts naturels et de froid (voir « Les dégâts élémentaires » sur la page de droite) – utilisez les capacités appropriées et vous ne leur laisserez aucune chance.

Le premier combat que vous livrez dans la Grotte des Tal-Vashoff est une simple formalité. Le second vous donnera plus de fil à retordre : postez-vous au pied des marches puis attirez les ennemis vers votre position ; à partir du moment où ils se sont agglutinés autour de votre défenseur, l'utilisation du sort Cône de froid et d'autres attaques de zone feront des ravages dans leurs rangs.

La dernière bataille vous oppose dans un espace ouvert à un grand nombre d'adversaires ; pour réduire les risques d'être pris à revers, réfugiez-vous derrière la première clôture en bois (voire dans la salle précédente), puis recourez à une stratégie similaire à celle du précédent affrontement (image 3). Débarrassez-vous rapidement du Chef des Tal-Vashoff, dont la seule présence octroie à ses troupes divers bonus ; il ne devrait pas résister longtemps à une série d'assauts coordonnés. Le statut de cible prioritaire échoit toutefois au Saarebas : ce mage peut vous infliger de très lourds dégâts, surtout si vos personnages sont regroupés dans un périmètre restreint.

03

6 Un berger dans un troupeau de loups : Cette quête ne présente aucune difficulté jusqu'à ce que vous acceptiez l'offre de sœur Petrice, donc faites le plein de potions auparavant. Des araignées de toutes sortes ont élu domicile dans les Labyrinthes des Bas-fonds ; notez que certaines d'entre elles sont capables de cracher du venin sur une longue distance. Après une scène, vous êtes successivement pris pour cible par deux groupes de Brigands ; vous taillerez en pièces ces importuns en multipliant les attaques de zone.

Vous rencontrez l'Arvaarad sur le Chemin de montagne de Vimmark. Le conflit étant de toute façon inévitable, refusez de lui livrer le Saarebas – cette décision vous donnera accès à une nouvelle quête lors de l'Acte 2. Attachez-vous dès le début des hostilités à réduire le nombre de vos adversaires : après avoir préparé votre offensive en marquant une pause tactique, frappez-les tant qu'ils sont encore regroupés avec plusieurs attaques de zones simultanées. Vos ennemis reçoivent des renforts en cours de combat : à condition que vous ayez déjà suffisamment affaibli l'Arvaarad (en tant que Commandant, il octroie un bonus d'attributs à ses soldats – voir page 222), achevez-le avant de vous tourner vers les nouveaux venus. À l'issue de cette féroce bataille, retournez auprès de sœur Petrice pour mettre un terme à la mission.

LES DÉGÂTS ÉLÉMENTAIRES

Comme expliqué ci-dessous, la plupart des ennemis présentent un certain degré de résistance ou de vulnérabilité aux différents types de dégâts que vous leur infligez. Notez que le chapitre Analyses & Tactiques approfondit les sujets abordés ici.

- En premier lieu, les ennemis ne sont pas tous égaux devant les dégâts physiques ou magiques. Par exemple, des sorts peuvent briser la défense d'une créature qui encaissait jusque-là sans broncher une pluie de flèches ou de coups d'épée.
- Par ailleurs, chaque attaque est susceptible d'infliger des dégâts élémentaires. Il existe cinq éléments au total :

  Les ennemis peuvent afficher des résistances élémentaires, mais également des vulnérabilités que vous avez tout intérêt à exploiter. Si un adversaire ne présente aucune susceptibilité particulière vis-à-vis des attaques élémentaires, elles lui infligent des dégâts standard.
- Les dégâts élémentaires sont causés par les sorts, et parfois par les attaques physiques – les armes pouvant canaliser le pouvoir de certains éléments. Notez que la plupart des bâtons de mage sont associés par défaut à un élément spécifique.

Lors des combats les plus difficiles, une des clés de la victoire réside dans votre capacité à élaborer des stratégies tenant compte des forces et faiblesses de vos adversaires. Pour exploiter à fond leurs vulnérabilités (toutes clairement identifiées dans le Bestiaire), vous aurez sans doute besoin de marquer des pauses tactiques régulières, afin de choisir manuellement les capacités les mieux appropriées pour chacun des membres de l'équipe.

Si vos personnages portent une arme associée à un élément, veillez à leur confier une autre pièce d'artillerie en réserve, au cas où leurs attaques par défaut se heurtent à une résistance adverse. Dans les niveaux de difficulté les plus élevés, vous avez intérêt à posséder un arsenal qui couvre l'ensemble des éléments pour être en mesure d'exploiter n'importe laquelle des faiblesses ennemies.

NOTES ET ASTUCES

- Au cours de vos périples, vous mettrez parfois la main sur des ressources d'artisanat. Ces matériaux, dont la découverte rapporte 200 EXP, permettent de créer des runes, des potions, des bombes et des poisons – autant d'objets (dont certains sont uniques en leur genre) qui enrichissent votre arsenal. Les cartes du guide révèlent les emplacements des ingrédients d'artisanat.
- Les coffres fermés à clé sont divisés en plusieurs catégories, selon la complexité de leur mécanisme de verrouillage. Tous ceux que vous rencontrez au cours de l'Acte 1 sont de type « standard » : seul un personnage doté d'au moins 20 points en Ruse est capable de les ouvrir. Vous avez tout intérêt à développer précocement cet attribut chez un des voleurs de votre groupe.
- Une astuce toute simple facilitera la tâche des chasseurs de trésors. Si vous jouez sur consoles, affichez le menu radial et utilisez le stick Caméra pour fouiller du regard votre environnement : une brève description de tous les points d'interactivité à portée (dont les sources de butins) apparaît alors à l'écran, trahissant ainsi leur emplacement (image 4) – les points en question doivent toutefois se trouver à la même hauteur que vous. Sur PC, appuyez sur la touche TAB pour aboutir au même résultat.

04

INTRODUCTION
CHEMINEMENT
QUÊTES
CARTES
ANALYSES & TACTIQUES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
MODE D'EMPLOI
PROLOGUE
ACTE 1
ACTE 2
ACTE 3

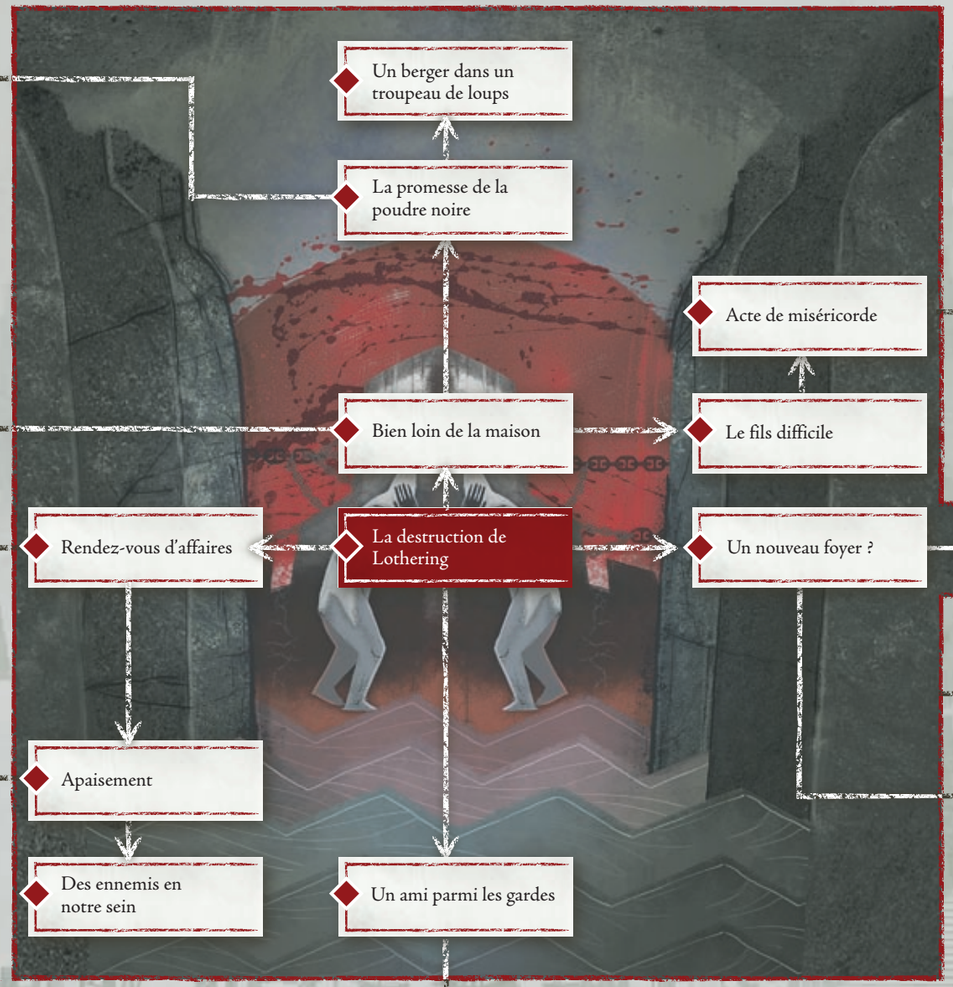
ACTE 1

FEUILLE DE ROUTE

Cette « feuille de route » révèle les conditions de disponibilité des quêtes du scénario principal, des quêtes secondaires et des quêtes de compagnon : utilisez-la pour planifier votre itinéraire à travers l'Acte 1. Les pages suivantes contiennent les fiches de toutes ces missions, ainsi que celles des « quêtes annexes » – des objectifs plus modestes qui possèdent leurs propres conditions d'accès.

Légende

- Quête principale
- Quête secondaire
- Quête de compagnon
- Contenu exclusif
- Première/Dernière quête de l'Acte



L'empire du crime
Un berger dans un troupeau de loups
Devoir
Le prince exilé*
Libération non sollicitée
La promesse de la poudre noire
Le Palais des perles noires*
Requêtes d'herboriste
Acte de miséricorde
Une lettre perdue
Bienvenue à la maison
Bien loin de la maison
Le fils difficile
Fenris a été recruté
Publicité mensongère
Rendez-vous d'affaires
La destruction de Lothering
Un nouveau foyer ?
Expédition dans les Tréfonds
Questions et réponses
Optionnel
Des amis en bas de l'échelle
Optionnel
Le contact d'Isabela
Droit du sang
La Mine d'os
Reprenez le travail
Le cirque des idiots
Apaisement
Je l'ai trouvé, je le garde
Ordres du magistrat
Le premier sacrifice
Des ennemis en notre sein
Un ami parmi les gardes
Histoires de famille/ Portrait du passé
Parler à Anders
Détails à régler
Évité de justesse

*Cette quête est disponible en tant que contenu exclusif. Consultez la page dragonage.com/da2/addons pour savoir comment y avoir accès.

INTRODUCTION
CHEMINEMENT
QUÊTES
CARTES
ANALYSES & TACTIQUES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
ACTE 1
ACTE 2
ACTE 3
ACTIVITÉS ANNEXES
FEUILLE DE ROUTE
SCÉNARIO PRINCIPAL
QUÊTES SECONDAIRES
QUÊTES DE COMPAGNON
QUÊTES ANNEXES
CONTENU EXCLUSIF

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

LE SYSTÈME DE DIALOGUE

Les dialogues sont, avec les combats, l'un des deux piliers du gameplay de Dragon Age II. Cette section examine les différents types d'options de dialogue mises à votre disposition et leur impact sur la personnalité de Hawke. Notez que les conséquences des choix de répliques lors des principales conversations du jeu sont étudiées individuellement dans le chapitre Quêtes.

Les options de dialogue

Icone	Description	Notes
	Diplomatique	L'option de base pour forger une personnalité de type diplomatique. Permet souvent de ménager ses interlocuteurs et de générer des hausses d'amitié.
	Bienveillant	Participe à façonner une personnalité diplomatique. Sert à proposer son aide à un interlocuteur ou à lui manifester son soutien.
	Humoristique	L'option de base de la personnalité de type humoristique. Provoque des réactions neutres chez vos compagnons (voire amicales pour Isabela et Varric).
	Charmeur	Participe à façonner une personnalité de type humoristique.
	Agressif	L'option de base de la personnalité de type agressif. Entraîne souvent des hausses de rivalité chez les compagnons.
	Brutal	Participe à façonner une personnalité de type Agressif.
	Combat	Permet de clore les débats en prenant les armes. Le fait de couper court à une discussion avec un démon ou des esclavagistes est généralement bien vu ; vous risquez par contre de susciter une réprobation unanime si vous attaquez subitement un pauvre hère qui s'est trompé de camp.
	Céder la parole à un compagnon	Les interventions de vos alliés sont souvent décisives et permettent de régler pacifiquement certains conflits. Entraîne habituellement des hausses d'amitié.
	Flirt	Faire du charme à un compagnon. Le flirt est le seul moyen de démarrer une relation amoureuse.
	Terminer une romance	Permet de repousser les avances d'un compagnon ou de mettre un terme à une histoire d'amour. Entraîne en général des hausses de rivalité.
	Oui	Accepter la proposition de son interlocuteur. Permet de démarrer de nouvelles quêtes.
	Non	Refuser la proposition de son interlocuteur. Ne refusez jamais une offre de travail – vous pourriez vous priver définitivement de la quête correspondante.

Icone	Description	Notes
	Choix	Montre les différentes réponses que vous pouvez apporter dans une situation donnée. Faites votre choix en fonction de vos attentes et de votre interlocuteur.
	Choix spécial	Les choix spéciaux représentent des opportunités uniques ; ils sont proposés à des moments-clés de l'aventure à condition que Hawke ait la personnalité requise (diplomatique, humoristique ou agressive).
	Payer / Extorquer	Permet selon les cas de payer un interlocuteur, de le soudoyer, de le faire chanter, de lui extorquer de l'argent supplémentaire à la fin d'une mission, ou de se renseigner sur la nature d'une récompense.
	Mentir	Pousse Hawke à mentir pour se sortir d'un mauvais pas. Une option rare, qui ne conduit pas toujours au résultat escompté.
?	S'enquérir	Ouvre un sous-menu proposant plusieurs questions sur un sujet donné. Permet parfois de débloquer de nouvelles répliques autrement indisponibles dans des conversations ultérieures.

LA PERSONNALITÉ DE HAWKE

Hawke peut développer trois types de personnalités différentes, correspondant aux options de dialogue suivantes :

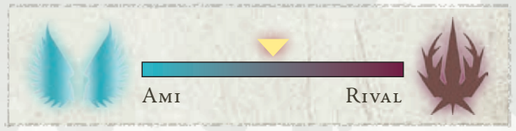
- **Diplomatique/Bienveillant :** Icones de couleurs bleu clair ou vert
- **Humoristique/Charmeur :** Icones de couleur mauve
- **Agressif/Brutal :** Icones de couleur rouge

La première option de dialogue que vous sélectionnez définit la personnalité initiale de Hawke. Supposons que vous optiez pour une réponse diplomatique et que vous continuiez dans cette voie : Hawke se forge alors une personnalité diplomatique et le nombre d'options correspondantes est comptabilisé. Pour passer à une autre personnalité (agressive, par exemple), vous devrez valider une quantité de répliques de ce type égale à plus de deux fois le total en cours d'options diplomatiques. En pratique, ce système a donc pour conséquence de « figer » la personnalité de Hawke après un certain nombre de dialogues. Les compteurs d'options de dialogue sont réinitialisés au début de chaque acte ; vous avez alors une brève opportunité de changer de personnalité.

Concrètement, la personnalité de Hawke détermine le ton de sa voix, mais lui donne surtout accès à des choix spéciaux et uniques (propres à sa personnalité du moment) lors de certains dialogues.

AMITIÉ & RIVALITÉ

La qualité de la relation que noue Hawke avec chacun de ses compagnons est évaluée sur une échelle de 200 points qui varie dans le sens de l'amitié ou de la rivalité. Une représentation visuelle de ce niveau est fournie dans le menu Personnages (image 1).



01

- Les compagnons qui participent ou assistent à une conversation réagissent à vos décisions et à vos propos en fonction de leur caractère.
- Chaque fiche de mission du chapitre Quêtes étudie les conséquences des principaux choix de dialogue sur les relations avec vos compagnons. Servez-vous de ces informations pour développer leur niveau de rivalité ou d'amitié au maximum.
- Vous débloquez des conversations spéciales (appelées « quêtes de relations ») avec un compagnon si vous effectuez ses quêtes personnelles et si votre niveau d'amitié ou de rivalité atteint la barre des 50% (dans l'Acte 2) puis des 100% (dans l'Acte 3) ; ces dialogues vous permettent de faire franchir de nouvelles étapes à votre relation avec l'individu en question.
- Les remises de cadeaux sont un excellent moyen de renforcer les liens (souvent dans le sens de l'amitié) qui vous lient à vos compagnons. Les chapitres Quêtes et Inventaire révèlent comment obtenir ces objets.
- Une fois que vous atteignez une extrémité (+100) de la jauge de relation, son niveau n'évolue plus : l'amitié ou la rivalité avec le personnage concerné vous est définitivement acquise. À ce stade, vous débloquez une capacité spéciale (différente selon la nature de la relation) sur leur arbre de talents personnel (seuls Bethany et Carver n'ont pas droit à ce bonus).
- D'un point de vue de gameplay, l'amitié n'est pas forcément préférable à la rivalité. Les deux relations ont des avantages uniques. Pour faire simple, le compagnon avec qui vous entretenez une rivalité ne comprend pas vos méthodes, mais il respecte votre autorité et votre capacité à changer le cours des choses – même si la façon dont vous atteignez vos objectifs ne correspond pas à ses idéaux.

ROMANCES

Pour nouer une relation amoureuse avec un compagnon, vous devez franchir les étapes suivantes.

- Flirtez avec l'élu(e) de votre cœur à la moindre occasion. Cette condition est nécessaire, mais pas suffisante : vous n'aurez pas forcément la possibilité d'entamer une histoire d'amour avec un partenaire de flirt.
- À partir de l'Acte 2, faites des haltes régulières dans le Domaine Hawke à la nuit tombée. Si vous y retrouvez votre âme sœur, profitez-en pour lui conter fleurette ; au cours de la conversation, invitez-la à s'installer à vos côtés pour faire passer votre relation au stade supérieur.
- Une fois que vous avez entamé une romance, évitez de faire des avances à d'autres personnes : votre bien-aimé(e) n'apprécierait pas. Traitez-le(la) avec les plus grands égards pour rester dans ses bonnes grâces.
- Maximisez ensuite le niveau d'amitié ou de rivalité de votre moitié, remplissez toutes ses quêtes personnelles, remettez-lui son ou ses cadeaux, et partagez un moment de calme en sa compagnie avant de vous lancer dans la dernière ligne droite du jeu.
- Notez que vous devez remplir d'autres conditions pour conquérir Isabela et Sébastian (quoique la relation avec ce dernier reste forcément chaste). La section « Les compagnons » (riche en *spoilers*) à la fin de ce chapitre explique comment gagner les faveurs de ces deux personnages.

INTRODUCTION
CHEMINEMENT
QUÊTES
CARTES
ANALYSES & TACTIQUES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
SYSTÈME DE DIALOGUE
AMITIÉ & RIVALITÉ
ATTRIBUTS
RÉSISTANCES
ÉLÉMENTS
ALTÉRATIONS D'ÉTAT
CAPACITÉS
COMBINAISONS INTERCLASSE
RÔLES DES PERSONNAGES
COMPOSITIONS D'ÉQUIPE
TACTIQUES
STRATÉGIES DE COMBAT
SYSTÈME DE MENACE
MODE CAUCHEMAR
COMPAGNONS

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

LES ARMES UNIQUES

LES ARMES DU GUERRIER

Le port des armes du guerrier (qu'elles soient à une ou à deux mains) est soumis à des restrictions de Force ; notez que la Constitution entre également en jeu en ce qui concerne les boucliers.

Boucliers & Armes à une main

Seul un guerrier maîtrisant les talents de l'arbre Arme et bouclier peut s'équiper de ces pièces. Celles-ci se destinant surtout aux défenseurs, recherchez en priorité les propriétés suivantes :

- Bonus d'Armure, de résistances et de trempe.
- Bonus de santé et de régénération de santé.
- Bonus de génération de menace.
- Bonus de probabilité de renversement, d'étourdissement ou de coup fatal.

Notez que les statistiques des pièces d'équipement révélées dans les tableaux de l'Inventaire sont des valeurs moyennes ; les valeurs exactes varient dans une fourchette prédéfinie. Enfin, bon nombre des notes des colonnes « Acquisition » sont écrites selon le format suivant : « Détenteur (lieu, quête) ».

Boucliers

Nom	Armure	Propriétés	Conditions	Acquisition	Acte
Bouclier de soldat féreldien	37	-	12 Force | 12 Constitution	Cadavre de réfugié (Terres viciées, Prologue)	1
Majestueuse porte du bann	72	1 emplacement de rune | Santé +17	18 Force | 18 Constitution	Chef de la Coterie (Basseville – Nuit)	1
Fendeur de crânes de Markham	66	Attaque +38 | Armure +7	18 Force | 18 Constitution	Les lames de Korval (Hauteville)	1
Force hivernale	86	Armure +9 | Trempe +8	20 Force | 20 Constitution	Dragon (Tréfonds, Expédition dans les Tréfonds)	1
Force-destin	72	Attaque +41 | Dégâts physiques +7%	18 Force | 18 Constitution	Revenant (Bien loin de la maison)	1
Bouclier de Kirkwall	72	Défense +20 | Armure +7	18 Force | 18 Constitution	Marchand d'armures (Basseville)	1
Mascaret	134	Défense +33 | Armure +13	24 Force | 24 Constitution	Emissaire qunari (Refuge de Ser Varnell, Invitation à la prudence)	2
Pacificateur	94	Attaque +50 | Probabilité de critique +4%	21 Force | 21 Constitution	Les lames de Korval (Hauteville)	2
L'orgueilleux	103	Armure +10 | Résistance naturelle +411	22 Force | 22 Constitution	Emissaire qunari (Refuge de Ser Varnell, Invitation à la prudence)	2
Liqueur de 4:60 des tempêtes	146	1 emplacement de rune | Armure +15 | Dégâts physiques +7%	25 Force | 25 Constitution	Coffre (Repaire d'esclavagistes abandonné, Un goût amer)	2
Bouclier des Amell	122	2 emplacements de rune | Armure +12	23 Force | 23 Constitution	Antre du tueur (Restes d'humanité)	2
Défenseur de la muraille	122	2 emplacements de rune	23 Force | 23 Constitution	Marchand d'armures (Cour de la Potence)	2
Bouclier des engeances	122	Taux de régénération d'endurance +4 | Résistance au feu +489	23 Force | 23 Constitution	Forgeron (Basseville)	2
Le bouclier du chevalier	190	1 emplacement de rune | Attaque +88 | Probabilité de critique +5% | 100% des dégâts de l'attaque standard contre les ennemis au corps à corps	34 Force | 28 Constitution | Aveline	Refuge de Ser Varnell (Invitation à la prudence)	2
Rempart	190	Armure +38 | 100% des dégâts de l'attaque standard contre les ennemis au corps à corps	27 Force | 27 Constitution	Coffre (Tréfonds, A la recherche de Nathaniel)	3
Rempart du seigneur Peaurteur	208	1 emplacement de rune | Attaque +94 | Défense +47 | Trempe +10	29 Force | 29 Constitution	Chimère (Ruelle délabrée, Vellétés)	3
Pierre angulaire	208	Attaque +94 | Armure +21 | Immunité contre les répulsions	28 Force | 28 Constitution	Jeven (Sombrerue, Faveur et impair)	3
Bouclier de l'âtre	174	1 emplacement de rune | Armure +17 | Taux de régénération de santé +4 | Soins reçus par ce personnage +19%	28 Force | 28 Constitution	Récompense de quête donnée par Mérédith (Un plat qui se mange froid)	3
Bouclier volcanique	227	1 emplacement de rune | Armure +23 | Dégâts de feu +12%	29 Force | 29 Constitution	Marchand d'armures (Cour de la Potence)	3
Bouclier du résolu	248	2 emplacements de rune | Armure +25 | Résistance à la magie +8%	31 Force | 31 Constitution	Tas d'os (Vestibule des templiers, La goutte d'eau)	3
Amie(e) de mage*	271	3 emplacements de rune | Résistance à la magie +17%	32 Force | 32 Constitution	Quête Foi	3
Pavois de dame Rosamund *	86	3 emplacements de rune	20 Force | 20 Constitution	Reliques et antiquités du Palais (Palais des perles noires)	1

* Contenu téléchargeable (voir dragonage.com/da2/addons pour plus de détails).

Armes à une main

Nom	Dégâts	Propriétés	Conditions	Acquisition	Acte
Fendoir d'outre-terre	12 Physique	Attaque +38 | Probabilité de critique +4%	21 Force	Capitaine de navire (Docks – Nuit)	1
Lame du chant de gloire	16 Physique	Attaque +47 | Dégâts physiques +7%	24 Force	Ser Karras (Cour de la Potence, Acte de miséricorde)	1
Fendoir effronté de Palvo	12 Physique	Attaque +38 | Génération de menace +14%	21 Force	"Capitaine" Qerth (Repaire des Gardes masqués, Mascarade nocturne)	1
Poing de Ronchon	20 Physique	1 emplacement de rune | Attaque +57 | 5% de chance d'assommer la cible	28 Force	Chez Bonny Lem (Passage désaffecté)	1
Lame du confiant	12 Physique	Attaque +38 | Génération de menace +14%	21 Force	Les lames de Korval (Hauteville)	1
Maelström	16 Physique	Probabilité de critique +4% | Vitesse d'attaque +4%	24 Force	Marchand d'armes (Cour de la Potence)	1
Epée crantée	15 Physique	Endurance +18 | Dégâts physiques +7%	23 Force	Forgeron (Basseville)	1
Interminable de la terre rougeoyante	25 Physique	Attaque +76 | Dégâts de feu +5	32 Force	Bartrand (Manoir de Bartrand, Affaire de famille)	2
Tonnerre Sundarin	20 Physique	Résistance à l'électricité +438 | Dégâts d'électricité +4	28 Force	Coffre (Tréfonds, L'or des fous)	2
Hache des bourrasques	27 Physique	Probabilité de critique +5% | Dégâts critiques +12% | Dégâts d'électricité +11	35 Force	Chez le Golem central (Thaig abandonné)	2
Frappe singulière	21 Physique	1 emplacement de rune | Attaque +61 | Dégâts physiques +8% | Mises à mort sanglantes	30 Force	Innley d'Osterburg (Terres brisées, Chasseur de primes)	2
Brise-cœur de Markham	27 Physique	Probabilité de critique +5% | Dégâts critiques +12% | Mises à mort sanglantes	33 Force	Marchand d'armes (Cour de la Potence)	2
Pas de l'oie de Val Royeaux	13 Physique	1 emplacement de rune | Attaque +41 | Probabilité de critique +4%	22 Force	Conspirateur d'Amaranthine (Terres brisées, Les conspirateurs)	2
Lame de Sombrerue	23 Physique	1 emplacement de rune | Probabilité de critique +4%	30 Force	Forgeron (Basseville)	2
Sataareth	29 Feu	1 emplacement de rune | Attaque +94 | Dégâts physiques +8% | Résistance à la magie +8%	38 Force	Récompense de quête après la victoire sur l'Arishak (Fort du vicomte, Commandements du Qun)	2
Le Hurleur	20 Physique	Probabilité de critique +4% | Dégâts critiques +11% | Dégâts physiques +8%	28 Force	Veld (La Bassine, Le plus grand trésor de Gamlen)	3
Bassrath-Kata	31 Physique	Attaque +100 | Vitesse d'attaque +4% | Probabilité d'infliger un coup fatal +20% | Dégâts infligés aux humains +9	39 Force	Récompense de quête (Les épées perdues)	3
Griffe de Perrin	25 Physique	1 emplacement de rune | Attaque +76 | Soins reçus par ce personnage +19%	32 Force	Les lames de Korval (Hauteville)	3
Le Poids	29 Physique	1 emplacement de rune | Attaque +94 | Trempe +11 | 5% de chance d'infliger une répulsion	38 Force	Dragon-sire (La Mine d'os, Massacre minier)	3
Le Bâillon	28 Physique	1 emplacement de rune | Probabilité de critique +5% | Dégâts critiques +12% | Probabilité d'infliger une dissipation +5%	36 Force	Récompense de quête (A la recherche de Nathaniel)	3
Courroux du forestier	27 Physique	1 emplacement de rune | Santé +32 | Attaque +81 | Génération de menace +16%	35 Force	Jess Varvel le "Tire-laisse" (Ruelle vétuste, La mégère apprivoisée)	3
Epée d'écumeur	29 Physique	1 emplacement de rune | Probabilité de critique +5% | Dégâts critiques +12%	36 Force	Marchandise douteuse (Docks)	3
Epée de garde civil	29 Physique	1 emplacement de rune | Attaque +94 | Vitesse d'attaque +4%	36 Force	Marchand d'armes (Cour de la Potence)	3
Lame des antaams	32 Physique	1 emplacement de rune | Attaque +108 | Dégâts infligés aux humains +10	38 Force	Comptoir féreldien de Lirène (Basseville)	3
La récompense d'Aurvar	33 Physique	1 emplacement de rune | Attaque +116 | Armure +3 | Génération de menace +17%	41 Force	Coffre (Tréfonds, A la recherche de Nathaniel)	3
La lame floue	33 Physique	3 emplacements de rune | Les ennemis ne peuvent pas esquiver les attaques	41 Force	Coffre (Refuge des mages du sang, Les derniers fidèles)	3
Glandivalis	33 Electricité	1 emplacement de rune | Attaque +116 | Armure +3 | 2,5% de chance d'asservir les ennemis normaux	41 Force	Hybris (Donjon caché, Les parchemins awiergans)	3
Furie de l'Immatériel *	25 Physique	2 emplacements de rune | Probabilité de critique +5% | Dégâts spirituels +3 dans un rayon de 2m	34 Force	Démon du désir (Domaine d'Harimann, Repentance)	2
Lame de Desdémona*	17 Nature	2 emplacements de rune | Attaque +50	25 Force	Reliques et antiquités du Palais (Palais des perles noires)	1
Lame de mille et une batailles*	35 Physique	2 emplacements de rune | Probabilité de critique +5% | Dégâts physiques +8% | Probabilité d'infliger une répulsion 5%	42 Force	Reliques et antiquités du Palais (Palais des perles noires)	3

* Contenu téléchargeable (voir dragonage.com/da2/addons pour plus de détails).

INTRODUCTION
CHEMINEMENT
QUÊTES
CARTES
ANALYSES & TACTIQUES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
PRÉAMBULE
PROPRIÉTÉS DES PIÈCES
ARMES UNIQUES
ARMURES UNIQUES
ACCESSOIRES UNIQUES
ÉQUIPEMENT GÉNÉRÉ
OBJETS SPÉCIAUX
ARTISANAT
ÉCHOPPES

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

RÉCAPITULATIF DE L'HISTOIRE

Chaque jeu de la série Dragon Age se suffit à lui-même. Ceci dit, tous partagent un cadre commun et des liens directs. Selon la chronologie propre à cet univers, ils se déroulent à une même époque, celle du cinquième Enclin – dix ans s'écoulant entre le début et la fin de Dragon Age II, contre deux ou trois pour Origins et son extension Awakening. Par conséquent, les différents épisodes peuvent raconter des évènements identiques selon des perspectives multiples, ou mettre en scène à plusieurs reprises certains personnages récurrents.

DRAGON AGE: ORIGINS

L'histoire de Dragon Age: Origins débute lors de la 30ème année de l'ère du dragon, alors que le royaume de Férelden fait face à la menace du cinquième Enclin. Le personnage qu'incarne le joueur, futur héros de Férelden, quitte sa demeure après avoir été enrôlé par Duncan dans la Garde des ombres ; tous deux se rendent dans la forteresse d'Ostagar, où est rassemblée l'armée du roi Cailan. Duncan confie à son protégé la mission de récupérer d'anciens documents dans un avant-poste de la Garde, avant l'arrivée des engeances. Accompagné par deux autres recrues, le héros s'enfonce dans les terres sauvages de Korcari, où il fait la connaissance de Morrigan et de sa mère Flémeth, une sorcière qui lui remet les parchemins.

De retour à Ostagar, les conscrits se soumettent à l'Union pour rejoindre officiellement les rangs des Gardes des ombres. Au cours de cette cérémonie d'initiation, ils sont contraints de boire une décoction contenant du sang corrompu. Seul le héros survit à cette épreuve, qui imprime définitivement en lui la souillure des engeances.

Tandis que les forces du roi contiennent la horde sauvage devant la forteresse, le héros se fraye un chemin jusqu'au sommet d'une tour pour allumer un fanal ; au lieu de répondre à ce signal et de prendre comme prévu l'armée ennemie à revers, le général Loghain retire ses troupes du champ de bataille. Suite à sa trahison, la garnison royale est décimée ; Cailan et Duncan périssent dans le massacre. De leur côté, le héros et son compagnon Alistair ne doivent leur survie qu'à l'intervention providentielle de Flémeth.

Résolus à poursuivre le combat, les deux survivants, rejoints par Morrigan, décident d'invoquer l'autorité des Gardes des ombres pour rassembler les peuples de Férelden sous une même bannière : les anciens traités des terres sauvages obligent les différents clans à renouer des alliances séculaires et à s'unir pour repousser la horde ennemie.

Après avoir parcouru le royaume, le héros et ses compagnons rallient à leur cause les hommes du iarl Eamon, les elfes dalatiens, les nains de la cité d'Orzammar, et même les mages du Cercle de Férelden qui avaient été placés en quarantaine par les templiers. Avant de lancer l'assaut final contre les engeances, le héros défie le traître Loghain devant une assemblée de nobles féreldiens, réunis en conclave à Dénérim.

L'archidémon qui dirige la horde est en principe immortel, puisque son âme peut se réincarner dans la créature corrompue la plus proche. Pour mettre fin à l'Enclin, un des Gardes des ombres doit sacrifier sa vie en piégeant l'âme du démon dans son propre corps ; toutefois, il survivra à l'opération s'il a fécondé Morrigan, l'esprit de l'Ancien dieu déchu s'unissant alors avec celui de l'enfant à naître.

Selon les décisions qu'a prises le joueur tout au long de l'aventure, plusieurs fins différentes sont possibles. Il est intéressant de noter qu'aucune d'entre elles n'est considérée comme supérieure à une autre par les développeurs du jeu.

Dragon Age: Origins – Awakening

L'histoire d'Awakening reprend six mois après la fin de celle d'Origins. Le joueur y incarne un commandeur de la Garde des ombres, envoyé depuis la cité d'Amaranthine pour prendre la tête d'un nouveau bastion de l'ordre, le Fort Bastel. À son arrivée, il découvre que la forteresse a été ravagée par les engeances. Avec la mort de l'archidémon, il semblait pourtant impossible que ces dernières puissent lancer un assaut d'une telle ampleur.

Tout en assurant la reconstruction de la place-forte, le commandeur doit faire face à une nouvelle menace, sous la forme des « disciples » ; ces engeances intelligentes, capables de parler et de contrôler leurs semblables, sont à l'origine de l'attaque du Fort Bastel.

Deux créatures encore plus mystérieuses se dressent bientôt sur le chemin du héros : l'Architecte, père putatif des disciples et dont les expérimentations hasardeuses auraient provoqué le réveil de l'archidémon lors du dernier Enclin ; et l'une de ses anciennes protégées, une mère couveuse douée de raison que le commandeur doit affronter dans son repaire à la fin de son aventure.

Awakening se termine sur un véritable cas de conscience. Une horde d'engeances se rassemble devant les portes de la cité d'Amaranthine, tandis qu'une seconde meute avance vers le Fort Bastel : en choisissant de sauver l'un de ces deux lieux, le commandeur abandonne de fait l'autre à son sort tragique.

Personnages récurrents

Les habitués de la série retrouveront dans Dragon Age II des personnages croisés dans les précédents épisodes. Leur présence nous rappelle que le cinquième Enclin n'était qu'un chapitre de plus dans la longue et tumultueuse histoire de Thédas.

Isabela
Digne capitaine du « Chant de la sirène », Isabela s'est autoproclamée reine des mers de l'est et plus fine lame de Llomerryn.

Anders
Garde des ombres, mage et pince-sans-rire de son état, il apparaît pour la première fois dans Awakening.

Alistair
Fils bâtard du roi Maric, ce Garde des ombres est un des principaux compagnons du héros de Férelden.

Merrill
Merrill est l'apprentie archiviste d'un clan d'elfes dalatiens dans Origins.

Léliana
Barde et voleuse, Léliana s'est convertie au culte chantriste après avoir eu une révélation divine.

Zévran
Assassin à la solde des Corbeaux antivans, Zévran se fait radier de la guilde suite à sa tentative de meurtre ratée du héros de Férelden.

Nathaniel Howe
Fils de l'ancien iarl Howe, ce voleur mis en scène dans Awakening est aujourd'hui recherché par sa sœur Delilah.

Bodahn & Sandal Feddic
Ce marchand nain et son fils rencontrent le héros de Férelden sur la Voie impériale, à Lothering.

Chevalier-sous-capitaine Cullen
Aujourd'hui promu, ce templier était emprisonné à l'intérieur du Cercle des mages dans Origins.

Justice
Cet esprit de l'Immatériel, mis en scène dans Awakening, s'est désormais lié à Anders.

Sketch
Nerveux de nature, cet elfe autrefois au service des bardes orlésiens apparaît dans le contenu téléchargeable « Le chant de Léliana ».

Bonny Lem
Un marchand espion au service de Marjolaine.

Sophia Dryden
Un commandeur-Garde victime d'un démon, dont l'histoire est racontée dans le contenu téléchargeable « La forteresse des Gardes des ombres ».

INTRODUCTION
CHEMINEMENT
QUÊTES
CARTES
ANALYSES & TACTIQUES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
SUCCÈS & TROPHÉES
ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE
RÉCAPITULATIF

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED